

S1

PARA PERSONAGENS DE NÍVEIS 1 e 2

FAST - PLAY - TEST

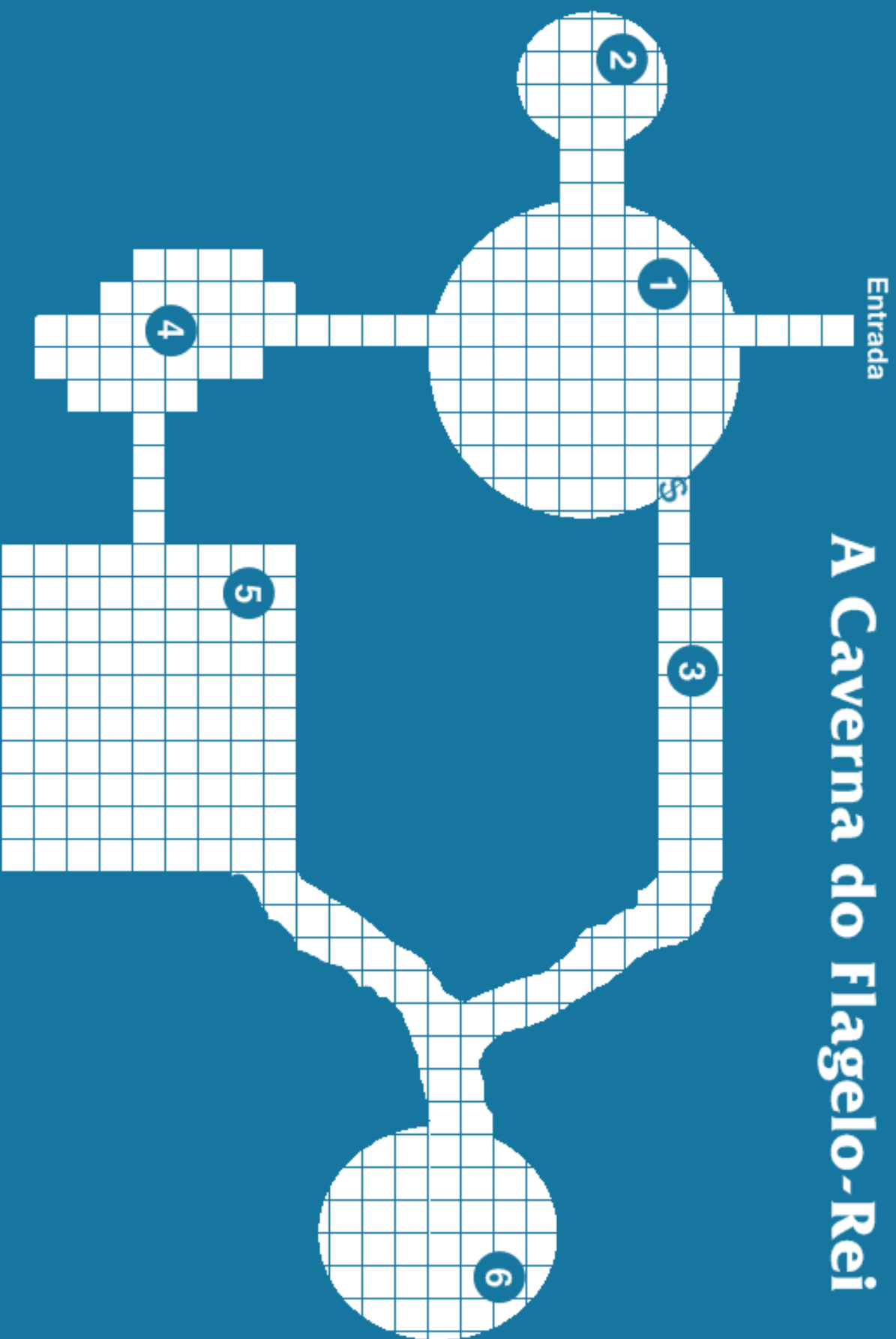
Old Dragon

A Caverna do Flagelo-Rei



Gabriel Seixas

A Caverna do Flagelo-Rei



A Caverna do Flagelo-Rei

Criação da Aventura: Gabriel Seixas
Diagramação: Mr.Pop
Capa: PEP

Esta é uma publicação de Gabriel Seixas
Todos os direitos desta edição estão reservados ao dono da obra.

[Old Dragon](#) de Mr.Pop, Fabiano Neme e Daniel Ramos

“...criaturas malévolas é o que elas são. Nenhum de meus colegas arcanos acredita que elas são inteligentes. Mas eu já as enfrentei e há um “que” de maligno em seus olhos...”

Durkam whitespell, mago estudioso

A chegada

A aventura tem início no primeiro anoitecer em Kaela, uma cidade costeira. Ao se aproximarem da parte principal da cidade, gritos e barulho são ouvidos.

*Um homem corre de um lugar onde parece haver algum movimento. Suor e desespero exalam dele, enquanto ele grita:
- Corram para a taverna! É um ataque!*

Caso eles entrem na taverna pule o próximo combate. Caso o grupo decida ir de onde o homem veio:

A sua frente a uma cena desesperadora uma figura humanóide monstruosa ataca cidadãos da cidade. Algum nativo grita: “ Corram! É o Flagelo!” E logo é destruído pelas garras do monstro.

Flagelo

CA 16 , DV 4+1, Mov 6m, escalar 3m, vôo 4m Atq 2 Garras +3 (1d4+3), 1 Mordida +5 (2d6+1+contaminação)Tes -, XP 250

PV (23) - □□□□□ □□□□□ □□□□□
□□□□□ □□□

Terminado o combate, faça os aventureiros retornarem à taverna.

A taverna

Na taverna, todos os presentes estão abalados e com muito medo. Um dos homens, bebendo, se aproxima dos jogadores

Olá senhores. Tristes tempos estes, mais triste foi uma recepção tão ... calorosa. Como vocês viram estamos com sérios problemas . Estes monstros surgiram quando uma infestação de vermes obrigou alguns de nossos homens entrarem em uma antiga caverna... Mas chega de historias tristes, que tal um copo por conta da casa para que podemos conversar mais...”

O restante da conversa dependerá dos jogadores e de como procederão.. Alguns tópicos que podem aparecer e respostas.

Caso os jogadores perguntem algo não abordado aqui, sugerimos a interpretação e imaginação do mestre.

-O homem chama-se Rode e é o líder da cidade

-A caverna dizem alguns foi amaldiçoada e foi habitada por demônios nas lendas locais

-O curandeiro da cidade diz que poderia existir um antídoto para a mordida dos monstros e seus efeitos são obtidos com pétalas de acônito prateado.

-Dize-se que a transformação tem início após meio dia da mordida e é infelizmente irreversível.

-O Acônito só cresce nesta mesma caverna de onde vieram os monstros.

-Os homens que entraram na caverna tornaram-se monstros após doze horas e voltaram para a caverna.

-Caso se interessem e ajudem, Rode promete agradecimento da cidade, abrigo quando eles precisarem e pelo menos um pequeno pagamento.

-Caso os aventureiros, entrem diretamente na taverna, um flagelo arrombará a porta e os atacará durante a conversa.

A Viagem

Até o momento, provavelmente seu grupo se compadeceu pela causa de Rode, por sua oferta em dinheiro ou foi mordido.

A viagem dura dois dias. Caso os aventureiros sigam um rústico mapa oferecido por Rode, caso se percam de quatro a seis dias. O ambiente é montanhoso e árido sem muita variação.

A Caverna

Ao se aproximarem de uma grande caverna sombria, onde a luz parece praticamente não entrar. Os jogadores chegam na caverna ao anoitecer e podem observar um monstro carregando um corpo, ainda vivo!

Flagelo

CA 16, DV 4+1, Mov 6m, escalar 3m, vôo 4m Atq 2 Garras +3 (1d4+3), 1 Mordida +5 (2d6+1+contaminação) Tes -, XP 250

*PV (18) - □□□□□ □□□□□ □□□□□
□□□*

O Sobrevivente

O homem, um habitante de Kaela, está seriamente ferido por uma mordida que aparentemente está infeccionada e propagada por todo o seu corpo. Ele se encontra desmaiado, e provavelmente já foi mordido há muitas horas.

- 1 -

A primeira sala não possui nada de especial, a não ser algumas pinturas na parede. É uma estatueta de um humano com aspectos monstruosos, com aparência fantasmagórica, seus olhos a distância tem um brilho avermelhado e as vezes parece se mexer. Em seu peito um medalhão de platina com uma pedra preciosa, que de perto é possível ver algo se mexendo dentro(250PO).

Caso seja retirado com as mãos, um fantasma, será libertado, e quem retirou deve fazer um teste de proteção, ou terá sua alma aprisionada na estatueta e o broche voltará a sua posição original.

É uma estatueta de Asrch'Radllon, um dos Deuses antigos, em seu portfólio estão a corrupção e sadismo.

A sala tem uma saída lateral coberta de teias a direita e a frente uma continuação da caverna. Há uma saída secreta mas para alcançá-la deve se passar em um teste de escalar com -10

- 2 -

Teias espessas recobrem toda a sala, se não forem queimadas, reduzem o deslocamento pela metade arredondado para baixo. Caso algum aventureiro olhe para cima ou chegue na metade da sala uma aranha cairá do teto.

Há um tesouro do tipo "C" espalhado pela sala.

Aranha Negra Gigante

CA 14, DV 3, Mov 4m, Atq Ferroada +3 (1d8+4,veneno), 1 Mordida +4 (2d6+3)Tes -, XP 175

*PV (17) - □□□□□ □□□□□ □□□□□
□□*

- 3 -

Para alcançar esta passagem que está em um lugar elevado, 5m de altura, deve-se fazer um teste de escalar com -5 para subir.

- 4 -

Uma grande sala, possui diversas estalactites no teto, e graças a alguns tremores recentes estão todas extremamente instáveis. A forma dessa parte da caverna irá fazer qualquer som ecoar.

Quando os aventureiros estiverem na sala haverá 50% de chance a cada rodada das estalactites começarem a cair, junto com pedras. Causando 4d6, reflexos para reduzir a metade, de dano em cada um.

- 5 -

Esta enorme sala tem as paredes e o piso mais lisos do que o normal, pois serve de morada para um Cubo Gelatinoso que usara de pedras e outras características da caverna para fagocitar os aventureiros

Cubo Gelatinoso

CA 12 , DV 4, Mov 4m, Atq 1 Pancada +2 (1d4+ácido) Tes i3, XP 280

PV (28) - □□□□□ □□□□□ □□□□□
□□□□□ □□□□□ □□□

- 6 -

Na ultima sala, assim que os aventureiros chegam, avistam algo que parece ser o líder dos flagelos, uma versão enorme de um flagelo que conseguiu evoluir, mas acabou crescendo de mais para sair pela saída lateral e acabou ficando presa sem poder passar pelo cubo gelatinoso.

Ele está enfurecido e atacara qualquer personagem.

Ele possui as estatísticas de um flagelo normal, a não ser as alteradas a seguir:

Flagelo-Rei

CA 16 , DV 5+3, Mov 6m, escalar 3m, vôo 4m
Atq 2 Garras +5 (1d4+4), 1 Mordida +7 (2d6+3) Tes -, XP 600

PV (36) - □□□□□ □□□□□ □□□□□
□□□□□ □□□□□ □□□□□
□□□□□ □

Na sala em uma pilha de tesouro há um tesouro C. Caso examinem a sala existe um Acônito Prateado de 1,5m com pétalas suficientes para até quatro pessoas usarem de antídoto.

NOVO MONSTRO

Flagelo

(Médio e Caótico| Subterrâneo)

Encontros:1-3

Prêmios:1d4 Itens mundanos / 200XP

Movimento:6m, escalar 3m, Vôo 4m

FOR 17 | DES 15 | CON 16 |

INT 8 | SAB 9 | CAR 4

Proteção 14

DV 4+1

CA 15

Ataques 2 garras +3(1d4+3)

1 mordida +5 (2d6+1)

O Flagelo são monstros que já foram humanos, mas foram terrivelmente transformados por uma antiga doença.

Tem uma aparência anfíbia, bocarras enormes, garras e dentes afiados como metal. Babam constantemente. São ligeiramente maiores que humanos e conservam cicatrizes, marcas e tatuagens de antes da transformação.

Vulnerabilidade a Ácido: Todo tipo de dano Ácido causa o dobro de dano aos flagelos;

Doença: Ao ser mordido um humano sentira tonturas, em 12 horas iniciara a transformação perturbadora que o transformara em outro Flagelo. Caso outra raça seja mordida a doença se espalha, deve-se se fazer um teste de proteção contra veneno,depois de quatro horas da infecção.Caso vença recebe 1d6 de dano em CON, em caso de falha a doença mata a criatura.

O único antídoto é o Acônito Prateado uma planta que deve ser consumida fresca.

Escrevendo Para o Old Dragon

Qualquer pessoa pode escrever qualquer produto para o Old Dragon, seja ele gratuito ou não. Mas como saber efetivamente o que você pode fazer ou não? Para facilitar o entendimento, adotamos o modo "Creative Commons" de descrever nossa licença, por ser direta, simples, abrangente e abdicar do "juridiquês". Vamos a ela:

Você Pode:

1. Copiar, distribuir e exibir esta e qualquer outra obra lançada sobre o selo "Old Dragon";
2. Criar obras derivadas;
3. Vender ou comercializar qualquer produto derivado, desde que criado por você;
4. Usar o nome "Old Dragon" e até mesmo um dos seus logos no seu produto;

Sob as Seguintes Condições:

1. **Créito:** Você deve dar crédito ao Old Dragon, colocando o nome dos autores e o link de download deste manual ou do manual básico a ser lançado.
2. **Obediência:** todos os materiais liberados devem seguir esta mesma licença.
3. **Compatibilidade:** Você deve produzir materiais que sejam compatíveis com as regras básicas aqui apresentadas.

4. **Oficialidade:** Qualquer material produzido pode ser considerado oficial e anexado futuramente a estas regras, respeitando entretanto, a sua autoria.

5. **Disponibilidade:** Você deve enviar seu produto final para os autores do Old Dragon.

Explicando Melhor

- **COMPATIBILIDADE** Se você quiser ter um produto Old Dragon, cuide para que ele seja compatível com suas regras. Ninguém quer fazer um download ou pior, comprar um produto e descobrir que se trata de um jogo diferente. Se você quer apresentar uma regra diferente das apresentadas aqui, faça o possível para que ela seja opcional e não obrigatória. Isso fará com que todos que trabalharem pro Old Dragon tenham o maior número de ferramentas possível para os seus jogos;

- **DISPONIBILIDADE** Isso não deve ser feito para regular o que é produzido. Todos são livres para criar o que bem entenderem. Tornar disponível serve tão só apenas para que os autores possam saber que o material existe, divulga-lo, centralizar as informações e na medida do possível aproveitar as criações de todos em projetos futuros. O que você faz hoje, pode ser, por que não, o Old Dragon de amanhã.

Qualquer dúvida a respeito da licença pode e deve ser encaminhada aos autores deste material. Teremos o maior prazer em ajuda-lo a produzir materiais para o Old Dragon!

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or

You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.



**Uma busca pela
cura nos domínios
de um rei!**

**Enfrente perigos,
descubra mistérios
e salve uma vila
de uma enorme
maldição e
tormento!**

